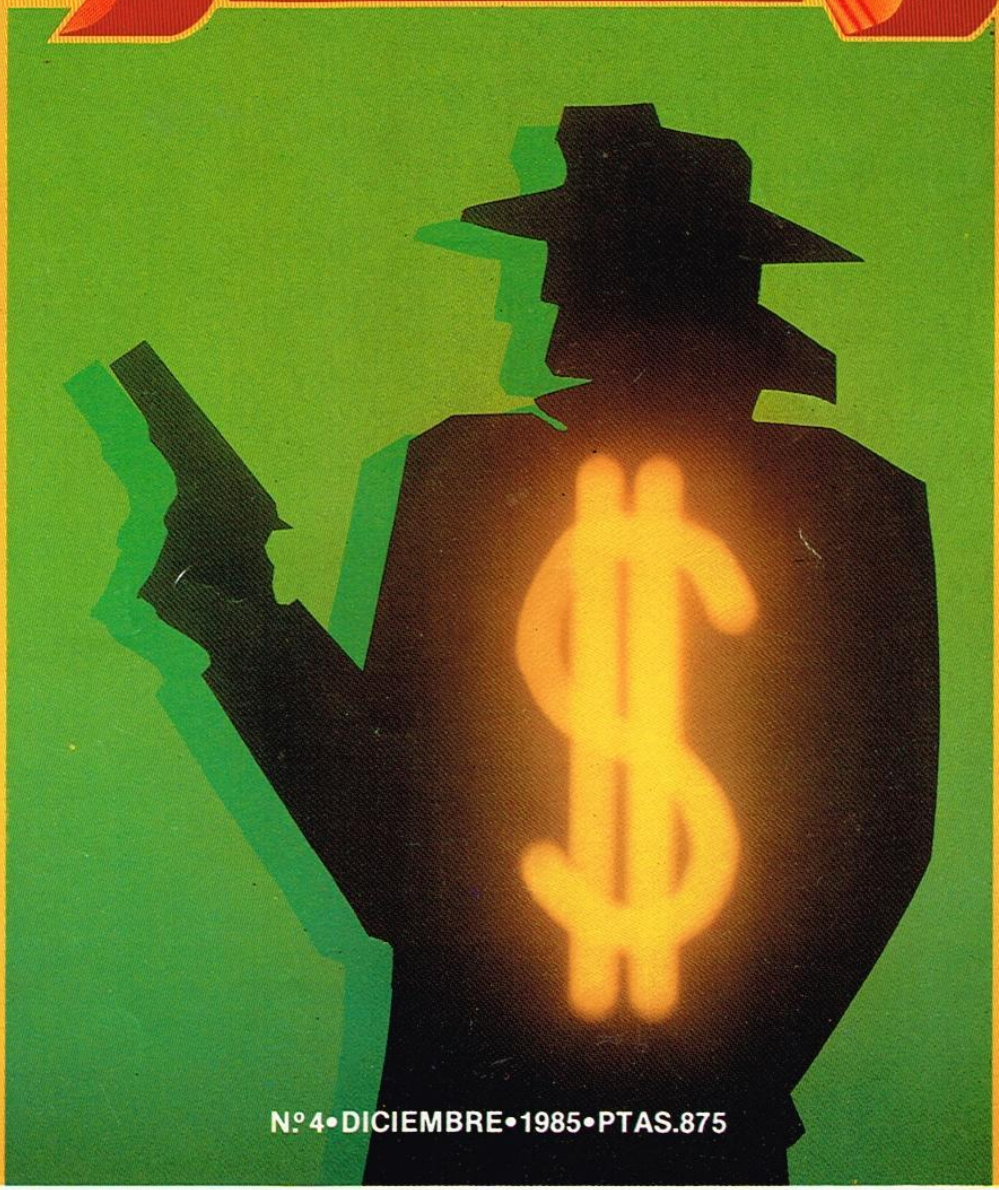
# STARS SPECTRUM



Nº 4 • DICIEMBRE • 1985 • PTAS.875

**DIRECTOR GENERAL**
Gloria G. Juncosa

**DIRECTOR EDITORIAL**
José F. de Usero

**DIRECTORA DE PUBLICIDAD**
Lydia M. Adell

**DIRECCION TECNICA**
Pedro Coll

**DIRECTORA DE REDACCION**
Sylvia N. Hernández

**MARKETING**
Antonio Sirvent

**DISEÑO**
J. Palau
Francesca Martín

**FOTOGRAFIA**
Pep Freixas

**PRODUCCION**
Angela Olano

ISABEL P. GARCIA
Dto. Técnico

**EDITA**
MICROJET, S. A.

**ADMINISTRACION Y SUSCRIPCIONES**
Escuelas, 16 bajos - Tels. (93) 691 16 09 - 691 12 52
Cerdanyola del Vallés (BARCELONA)

**DISTRIBUYE**
Coedis, S. A. - Valencia, 245 - BARCELONA

Dep. Legal
B - 29955 / 85
**IMPRESION**
Gráficas Miba
FOTOCROMOS
Cromoherma

*TELEFONO DE SUSCRIPCIONES*
*(93) 691 12 52*

# LA BANDA

Para los amantes de los juegos «ARCADE», presentamos hoy esta aventura a todo color. La finalidad del juego consiste en encontrar por las pantallas del pueblecito, una combinación de 5 letras que permitirán abrir la caja fuerte del banco para que «La Banda» pueda cobrar sus beneficios.
Estas letras están diseminadas y son necesarios otros pasos antes de acceder a ellas, estos pasos han de ser una combinación correcta de individuos y de objetos a recoger.
El juego tiene cinco protagonistas y cada uno de ellos, una función específica. Al principio del juego empiezas con el control de Jorge, pero solo será necesario que toques la tecla correspondiente al personaje que desees, siempre y cuando te encuentres en la misma pantalla que él, si no estuviera aparecerá un mensaje indicando donde se encuentra en ese momento. Durante todo el tiempo y en la parte superior dé la pantalla, tienes indicado el personaje que llevas junto con los objetos. También podrás alimentarte de energía, como por ejemplo en el pub. Cada uno tiene una función específica dentro de la banda, que son:

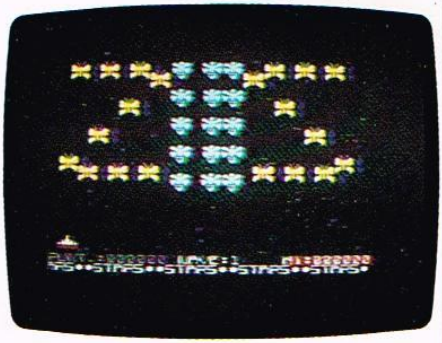
Jorge = Es el jefe y su trabajo está relacionado con la construcción de edificios. (Mezclar cemento, arena, etc.).
Elena = Es la única mujer y realiza tareas propias de ellas como ir a la compra al super, etc...
Eli = Es el mecánico.
Pepe = Es el fontanero.
Pedro = Es el electricista.

TECLADO
1 = Selecciona a Jorge
2 = Selecciona a Elena
3 = Selecciona a Eli
4 = Selecciona a Pepe
5 = Selecciona a Pedro
Q, E, T, U, O = Izquierda
W, R, Y, I, P = Derecha
3.ª Fila = Cambio de Pantalla (entrar y salir de edificios)
4.ª Fila = Saltar
También compatible con Joystick.

# MOSCAS 48K

Te presentamos, una versión para tu ZX Spectrum, de uno de los juegos más famosos, de entre todos los adictivos.
Como tu mismo reconocerás en cuanto veas el juego, éste consiste en destruir a cuantos enemigos te ataquen.
Para ello únicamente dispones de una pequeña nave, y como también comprobarás, se ha eliminado el fuego repetitivo, para no ser tan fácil como en los video-juegos de bar.

CONTROLES:
CAPS SHIFT/6 = Izquierda
Z/7 = Derecha
BREAK SPACE/0 = Fuego



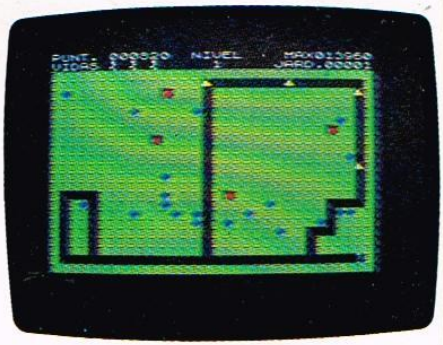
# SUPERDATA 16K

Con esta estupenda aplicación, podrás convertir programas en código máquina a sentencias data.
Utiliza la opción 1 para inicializar y crear tantas líneas data como sean necesarias.
Ten cuidado con la opción 3 puesto que el programa por si solo no hace ningún Clear.
Con la cuarta podrás compilar el código máquina en sentencias data.
La opción 5 sirve tanto para comprobación como para descompilar programas en código máquina listados, que sigan este formato de 50 BYTES por línea de data y dígitos hexadecimales en minúsculas.

# EL TOPO 16K

Te encuentras en un gran jardín, en el cual tienes que intentar comerte todas las moras que hay diseminadas por él. Puedes conseguir puntos si te comes las cerezas.
Em cuanto a las manzanas, es la única arma de que dispones, puedes empujarlas y hacerlas caer por los huecos que tu mismo has abierto, de esta manera podrás destruir a los monstruitos que te persiguen.

CONTROLES:
Q = Subir
Z = Bajar
I = Izquierda
D = Derecha



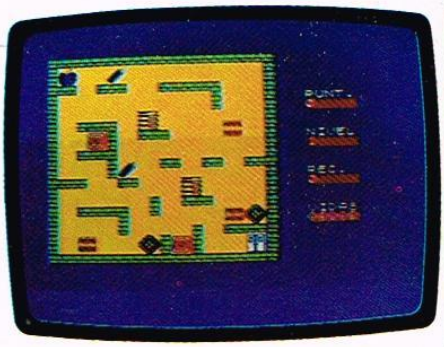
# ¿Crees que lo has probado todo en software...?

EN QUIOSCOS Y LIBRERIAS

# LA MANZANA DE NEWTON 48K

Estamos seguros que alguna vez habreis oido hablar de la manzana de Newton. No pretendemos crear ninguna historia al respecto de aquel acontecimiento, pero basándonos en la teoría que de él se extrajo, os invitamos a que jugeis a este juego de habilidad.
El programa consiste en una sala que tu puedes hacer girar hacia la derecha o izquierda, en la cual se halla situada una manzana en la parte superior izquierda de la pantalla, que descansa sobre una estantería.
El objetivo del juego es hacer caer la manzana, según se gire a derecha o izquierda, por las estanterías hasta la puerta que se halla en la parte inferior de la pantalla, sin hacerla tropezar con ningún objeto.

CONTROL:
X = Girar la sala a la derecha
Z = Girar la sala a la izquierda



## ATENCION A LA CARGA

***Para cargar los programas, debemos primero conectar el SPECTRUM a la red eléctrica. Una vez hagamos esto, nos aparecerá en pantalla la inscripción © 1982 Sinclair Research LTD. Ahora debemos pulsar LOAD. A continuación la tecla SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirla, hay que pulsar dos veces ". Acto seguido pulsar la tecla ENTER.***
***A partir de este momento, el ordenador está dispuesto a recibir información del registrador, en el que previamente habremos colocado la cinta bien rebobinada, por lo tanto con pulsar el PLAY de la grabadora nos aparecerá***

# PANTA 16K

Gracias a esta aplicación, dispondrás de unas nuevas subrutinas que guardan cuatro curiosos efectos, para la pantalla de tu Spectrum.
La primera de ellas, te proporcionará el efecto espejo de la pantalla y la obtendrás con «Randomize USR 30000».
La segunda mueve la pantalla hacia la derecha y podrás disponer de ella con «Randomize USR 30400».
La tercera es a la inversa de la anterior, es decir, mueve la pantalla hacia la izquierda y se consigue con «Randomize USR 30.300».
Por último, la cuarta crea un bonito juegos de caracteres con «Randomize USR 30400».

# TOBOR 48K

Te encuentras en el interior de una nave espacial completamente automatizada.
Llevas una carga preciosa compuesta por 132 hombres cridgenizados, sin embargo, las cámaras en las que se conservan no han sido activadas. Tu misión consistirá en localizar los activadores y utilizarlos en las cámaras de cridgenización.
Para ayudarte en tu misión, dispones del último modelo de robot, que es capaz de llevar a la vez, tres activadores y saltar obstáculos tan altos comoél.
Deberás tener cuidado con las escaleras, pues aunque parezcan sólidas pueden derrumbarse, pudiendo ser destruido uno de tus robots o también puedes encontrarte una agradable sorprresa. (Léase activador).

CONTROLES:
Izquierda = Z, C, B, M
Derecha = X, V, W, SS.
Avanza = DE «A» a «L»
Salta = De «Q» a «P»
Coge/deja = DE 1 a 0

***en pantalla un cuadro cambiante de color y en sus márgenes unas líneas horizontales en movimiento, que son indicadoras de que se está cargando el programa.***
***Una vez tengamos presentado el juego en pantalla, debemos apretar el STOP del registrador.***
***Para cargar los siguientes juegos, es necesario que apaguemos el ordenador y sigamos las instrucciones anteriormente expuestas.***
***Si durante la carga del programa, os da error, debeis subir el volumen del datassette. En una escala de uno a diez os recomendamos que el indicador esté entre el siete y diez.***
***Si se os presenta algún problema o nos quereis hacer alguna pregunta, no dudeis en poneros en contacto con nosotros.***

# CURSILLO DE BASIC IV

Seguimos con nuestro cursillo de Basic, este mes analizaremos las funciones del usuario. Os explicaremos como se utilizan dichas funciones para que el ordenador lo entienda.
Si os aprendeis bien esta lección no necesitareis compraros una calculadora, pues os enseñaremos el seno, coseno, tangente, arcotangente, raíz cuadrada, etc...
También queremos recordaros que si teneis algún problema o algo que no entendais, no dudeis en escribirnos que se os responderá a vuelta de correo.

TUTTOCOMPUTER. Las últimas novedades de Europa directamente importadas para ti.

Búscalo en tu kiosko.

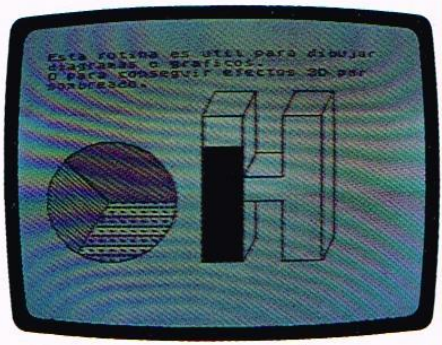
# MODELOS 48K

Esta rutina es muy útil para dibujar diagramas o gráficos, o para conseguir efectos tridimensionales, o simplemente para rellenado de letras.

Para poder utilizar la subturina en vuestros programas debeis seguir las siguientes instrucciones:

1.º Hacer CLEAR 5799
2.º Cargar la figura cerrada
3.º Dibujar la figura cerrada
4.º Definir el gráfico de usuario de la «A», que servirá de modelo.
5.º Plot inverse 1; X,Y
En donde (x,y) define un punto interior de la figura.
6.º Randomize USR 64800
7.º Randomize USR 58000

Puedes variar el modelo tantas veces como lo desees. Para ello debes redefinir el primer gráfico de usuario con el nuevo modelo y ejecutar mediante Randomize USR 58000.




*TELEFONO DE SUSCRIPCIONES*
*(93) 691 12 52*

**APARTADO DE CORREOS N.º 143**
**DE CERDANYOLA DEL VALLES**
**BARCELONA**

# EL HUERTO 16K

Después de haber trabajado muy duro, durante todo el año, el protagonista de nuestro juego, tiene que enfrentarse a las terribles plagas de toros, langostas, etc... que asolan las tierras en las que se halla enclavado el pueblo.
La única manera de combatirlas es intentando tapiar su parcela con ladrillos o con la argamasa que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla.
Para reponer lo que la plaga se coma, recoge las semillas que hay en el interior de la caja, y reemplaza todo lo perdido.

TECLADO:
Izquierda = SS, X, V, N
Derecha = Z, C, B, M
Bajar = Segunda fila del teclado
Subir = Tercera fila
Coger y saltar = Fila superior. (Sólo con un objeto cada vez).


TELEFONO DE APOYO
(93) 691 16 09

## BOLETIN DE SUSCRIPCION

DESEO SUSCRIBIRME POR **12** EJEMPLARES Y **24** CASSETTES DE SOFTWARE, POR PTAS. **9.245,—** ANUALES, GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

OFERTA ESPECIAL LANZAMIENTO / AHORRE **530,—** PTAS. SOBRE EL PRECIO NORMAL DE SUSCRIPCION ENVIANDO ESTE CUPON ANTES DEL **31 DE DICIEMBRE DE 1985.**

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO:

☐ POR GIRO TELEGRAFICO NUM.:
☐ POR GIRO POSTAL NUM.:
☐ POR TALON NOMINATIVO ADJUNTO:
☐ CONTRA REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR.

NOMBRE Y APELLIDOS .....
DOMICILIO .....
TELEFONO .....
POBLACION .....
COD. POSTAL .....
PROVINCIA .....
FECHA .....
FIRMA

# El SOFTWARE a la altura de tu ordenador.

**STARS, es el nuevo Software para tu ordenador. Los programas que están a la altura de tu Spectrum, Commodore o MSX, para que no desaproveches ni una sola K de memoria y puedas sacarle todo el jugo. Carga tu ordenador con STARS, notarás la diferencia.**

# LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

## LOS MEJORES PROGRAMAS DE EUROPA PARA SPECTRUM Y COMMODORE

# Nº1

EN DIFUSION
EN CALIDAD DE CONTENIDO
EN PRESENTACION
EN PRECIO